ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

SKOGSHÄXAN



MEDUSA GAMES

SKOGSHÄXAN

Version: 1.1

Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare

Konstruktion, design och illustrationer:
Jörgen Karlsson, Medusa Games

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren.



FÖRORD

Efter år av väntan kom så äntligen nya Drakar och Demoner och det var med en skräckfylld förtjusning som jag snabbt bläddrade mig igenom den inbundna boken.

Till min stora lycka var rollspelet en värdig uppföljare. Trots saknaden av orcher och besvärjelsen hela kunde man se att grabbarna på Riotminds lyckats väl.

Efter att ha plöjt igenom reglerna var det äntligen dags att speltesta nya Drakar och Demoner och det var då detta äventyr kom till. Ett kort introduktionsäventyr som kunde användas för att lära sig rollspelets nya mekanik.

Själva äventyret är inspirerad av en berättelse av Roy Thomas och borde inte ta mer än någon timme att spela igenom.

Jörgen Karlsson, Juni 2001

BAKGRUND

För några år sedan levde den unga kvinnan Nimjata ett lyckligt liv i sin hemby. När en mystisk sjukdom spreds till byn föll det på hennes lott att försöka läka de sjuka. Hon använde sig av gamla läkedomstraditioner som gott i hennes familj i generationer. Efter några veckor återhämtade de insjuknade sig och allt var frid och fröjd.

Det var då en av nidendomens präster kom till byn. När han hörde vad som hänt i byn ansåg han att det var häxkonster i farten. Han hetsade upp byborna som med hull och hår svalde anklagelserna. Den stackars Nimjata blev tvungen att fly. Dock förföljdes hon av ett uppbåd av bybor som spårade upp och fann henne djupt inne i Remusskogen. När den upphetsade gruppen gjorde sig klara för att bränna "häxan" på bål hördes plötsligt ett mäktigt vrål bakom dem. Ett stort gråtroll attackerade och dödade alla bybor. Sedan lutade sig gråtrollet över Nimjata och vad som hände sen skulle inte ens gudarna prata om.

När gråtrollet lämnat Nimjata låg hon ensam kvar i skogen. Hon var alldeles för chockad av den traumatiska händelsen för att kunna röra sig. När hon låg där ensam i skogen och inväntade döden hände något oväntat.

En skogsande uppenbarade sig för Nimjata och förklarade för henne att han kunde hela hennes skador, både de kroppsliga som de själsliga. Det enda hon behövde göra var att lova att hon skulle bli skogens väktare efteråt.

Nimjata ville leva så hon antog erbjudandet. Hennes vackra bruna hår hade förvandlas vitt av den traumatiska händelsen och hon tog sig an sin roll som skogens väktare. Hon blev en skogshäxa.

Dock tog inte historien slut där. Nio månader efter händelsen födde hon en son som hon döpte till Majk. Nu bor Nimjata och Majk i en liten jordhåla i Remusskogen. Hon vårdar skogen och dess invånare med hjälp av de krafter som skogsanden skänkte henne, hon saknar dock vuxet sällskap.



ÄVENTYRETS BÖRJAN

»Ni färdas genom Remusskogen, ni kommer in i ett parti av skogen där lövtäcket är så tätt att solens strålar inte kan nå igenom det. Plötsligt hör ni ett mansskrik en bit bort. När ni försiktigt närmar er platsen för skriket ser ni en man med ett spjut genomborrat genom axeln. Han kämpar förtvivlat mot ett gäng skogstroll. Vad gör ni...«

Nu kan rollpersonerna agera. Om de väljer att hålla sig gömda ser de hur skogstrollen tar mannens åsna med packning och försvinner in i skogen.

Väljer rollpersonerna att attackera blir det en strid. Skogstrollen är 1T4 + rollpersonernas antal. De är beväpnade med spjut och klubbor och slåss tills hälften av dem är satt ur stridsbart skick. Då flyr resten in i skogen. Speldata för skogstrollen hittar ni regelboken.

MÖTE MED LOTHARIUS

När rollpersonerna kommer fram till mannen ser de att han är svårt skadad. Spjutet sitter djupt inborrat genom axeln. Mannen kan dock prata. Han ber rollpersonerna om hjälp. En rollperson med färdigheten läkekonst kan få ut spjutet utan att det gör extra skada. Lyckas någon med färdigheten giftkunskap upptäcker den personen att spjutet är indoppat i ett främmande gift.

När rollpersonerna tagit hand om mannen och förbundit hans sår presenterar han sig. Han säger:

Mitt namn är Lotharius, lärd man från staden Inkton. Jag var på väg hem från staden Bathos där jag delat kunskaper med min kollega Ymton. Jag trodde att dessa skogar var säkra men ack vad jag bedrog mig. Ni måste hjälpa mig, jag har en familj i Inkton och jag vill gärna se dem igen.

Efter detta svimmar Lotharius. Han kallsvettas och ligger och skakar, det märks att han har feber. Nu har rollpersonerna tid att utföra något. Har någon en läkande dryck eller motgift har den ingen märkbar effekt på Lotharius.

Om åsnan finns kvar kan de söka igenom Lotharius packning. I packningen finns följande:

- Proviant för tio dagar.
- Flinta och stål.
- 100 silvermynt.
- Tre böcker som behandlar följande ämnen, geologi, zoologi och dvärgsmide. Böckerna är mycket fina och värda ca 500 sm/styck.

Efter en stund vaknar Lotharius till. När rollpersonerna förklarar läget att de inte kan göra något för honom blir han förtvivlad men han har eventuellt en lösning på problemet. Han säger

»Se inte så ledsna ut. Ni måste kontakta Skogshäxan. Jag vet att det är farligt men det är min enda chans. Ni kommer inte att hitta henne om ni letar. Det enda som lockar fram en skogshäxa är om man bränner en hjortlever.«

Lotharius svimmar återigen. Nu vet rollpersonerna vad de måste göra.

HJORTJAKT

Att finna en hjort i Remusskogen är inte speciellt svårt. Ett lyckat slag med jaga eller spåra finner en hjort efter 1T3 timmar. Har rollpersonerna inte tillgång till dessa färdigheter eller misslyckas med att använda dem så råkar rollpersonerna kliva in i en glänta där en hjort befinner sig efter 1T3+3 timmars jakt.

Att fälla en hjort är relativt lätt om man har tillgång till ett avståndsvapen. Har rollpersonerna inga måste de smyga sig fram till hjorten och "klubba" ned den.

Hjorten flyr direkt om den upptäcker rollpersonerna och då måste rollpersonerna spåra upp en ny.

HJORT

Kroppspoäng: 30
Förflyttning: L30
Färdigheter: Finna dolda ting FV 8. Gömma sig FV 8.

Slå ett finna dolda ting slag för hjorten varje stridsrond. Lyckas den har den upptäckt rollpersonerna och försöker fly.

MÖTE MED SKOGSHÄXAN

För att tillkalla skogshäxen behöver rollpersonerna bara att bränna hjortens lever över en öppen eld. Detta sker helst vid den plats där Lotharius befinner sig.

»Ni har börjat bränna hjortens hjärta över en eld. Dess lukt är stark och kraftig och sprider sig in i skogen. Efter ca 15 minuter uppenbarar sig två personer i gäntan. Det är en lång vithårig kvinna och ett barn med långt svart hår.«

Det är skogshäxan Nimjata och hennes pojke Majk som har kommit till rollpersonernas undsättning. De frågar varför rollpersonerna har kallat på dem och när hon får veta varför skickar hon iväg pojken. Hon tittar på Lotharius och hon börjar rengöra såret. Efter en stund återvänder Majk med en gryta och en väska med växter och örter. Skogshäxan börjar blanda ihop en brygd i grytan och efter att brygden kokat en stund över elden tar hon Lotharius i sina armar. Samtidigt som hon matar Lotharius börjar hon sjunga en sällsam sång. Sången är på ett språk som inte rollpersonerna förstår.

Den av rollpersonerna som lyckas med ett finna dolda ting slag ser att pojken har spetsiga öron som normalt täcks av hans svarta kallufs. Det borde då vara ganska lätt för rollpersonerna att förstå att pojken är ett halvblod. En blandning mellan människa och troll.

När Skogshäxan matat Lotharius med brygden lägger hon försiktigt ned honom och drar en filt över honom. Hon säger att imorgon kommer allt att vara bra och Lotharius kommer att bli frisk.

GRÅTROLLET KOMMER

»Skogshäxan har just berättat att Lotharius kommer att bli frisk då ett stort gråtroll kommer inspringande i gläntan. Det enorma trollet säger –Ge mig min son eller dö.«

Det är mörkt när Skogshäxan är klar. Då stiger plötsligt ett gråtroll in i gläntan. Den flåsar kraftigt och är enorm i storlek. Gråtrollet säger att om han får sin son så skall alla skonas. Detta vägrar skogshäxan att gå med på.

Gråtrollet har fått reda på att skogshäxan fött hans son och vill nu ha honom. Han kommer att strida till döden om det behövs för att få honom.

Om rollpersonerna håller fast skogshäxan och låter gråtrollet ta sonen kommer han att ta pojken under armen och försvinna in i skogen. Detta kommer att göra skogshäxan förtvivlad och hon kommer att så fort hon kommit bort från rollpersonerna att tillkalla björnar, ulvar, örnar att attackera rollpersonerna så länge de befinner sig i skogen och är i liv.

Vägrar rollpersonerna att överlämna pojken blir det en strid på liv och död.

BESEGRAT TROLL

När rollpersonerna har besegrat gråtrollet tackar skogshäxan dem för deras mod. Hon säger att så länge de lever kommer de alltid ha en vän i Remusskogen. Om de frågar varför gråtrollet ville ha barnet berättar hon sin sorgliga historia. Efter detta försvinner hon in i skogen med sonen.

Nästa morgon vaknar Lotharius. Han undrar om rollpersonerna inte vill följa med honom till Inkton. Om de gör det blir han mycket glad och väl framme i Inkton kommer han att ge rollpersonerna fri tillgång till hans skola som undervisar i de flesta ämnen. Om inte så ger han rollpersonernas han 100 silvermynt och ger sig av ensam mot staden. Äventyret är slut.



ÄVENTYRSPOÄNG

När äventyret är slut är det dags att dela ut äventyrspoäng. Hur många äventyrspoäng rollpersonerna får beror på hur väl de skötte sig i äventyret. Eftersom detta var ett litet äventyr blir det inte så många poäng till rollpersonerna.

ÄVENTYRSPOÄNG	ÄP
Rollpersonerna tog strid mot skogstrollen i början på äventyret	10
Rollpersonerna lyckades spåra upp hjorten	5
Rollpersonerna besegrade gråtrollet	5

EXTRA POÄNG	ÄP
Spelarna rollspelade bra	1-5
Det var kul som spelledare	1-5
Spelarna visade god disciplin	1-5

SPELLEDARPERSONER

SKOGSHÄXAN NIMJATA

Nimjata är Remusskogens väktare. Hon har fått speciella krafter av en skogsande. Nimjatas bakgrund kan du läsa under rubriken bakgrund.

Ras: Människa

Styrka	8	**Färdigheter:**	**FV**
Fysik	11	Botanik	20
Smidighet	11	Drogkunskap	20
Storlek	13	Finna dolda ting	10
Intelligens	15	Första hjälpen	20
Psyke	15	Giftkunkap	10
Spiritus	30	Gömma sig	15
Karisma	16	Läkekonst	20
		Läkeörtskunskap	20
Skadebonus:	-	Smyga	15
Kroppspoäng:	39		
Förflyttning:	L12	**Utrustning:**	
IM:	-	Kläder.	
SM:	-2		

Besvärjelser: Finna vatten (2), Tillkalla djur (2), Dimma (6), Kamoflage (6), Snabbväx (6), Tala med djur (6), Väderförutsägelse (8) och Besätta ryggradsdjur (10).

GRÅTROLLET

Gråtrollet är stor och stark. Den kommer att strida till döden för att få kontroll över Majk.

Ras: Gråtroll

Styrka	16	**Vapen:**	
Fysik	13	Träklubba, 1T8+1	
Smidighet	10	Dolk, 1T6+2	
Storlek	18	**Attack 1:** FV 12	
Intelligens	5	**Parering 1:** FV 8	
Psyke	10		
Spiritus	10	**Naturliga vapen:**	**FV**
Karisma	6	2 klohänder, 1T8	7
		Spark, 1T8 (halv SB)	5
Skadebonus:	+1T6		
Kroppspoäng:	40	**Naturliga skydd:**	
Förflyttning:	L14	Skinn, RV 2.	
IM:	+1		
SM:	+1	**Färdigheter:**	**FV**
		Finna dolda ting	7
Utrustning:		Hoppa	6
Kläder, träklubba, dolk.		Smyga	5

LOTHARIUS & MAJK

Dessa spelledarperson har inga speldata som behövs för äventyret. Tycker du som spelledare att det behövs kan du lätt göra egna värden för dem.